激ペナ極秘ファイル

勝利へのすべてが見えてくる禁断のデータ分析



MSX・FAN 8月号特別付録

「激ペナ極秘ファイル」を一望する目次

「激ペナ極秘ファイル」の目的と読み方

　このファイルは、現在発売されているすべての野球ゲームソフトのなかで最も奥深い楽しみを与えてくれる『THEプロ野球激突ペナントレース』についてのデータ分析による身上調書である。

　とりあえずの目的は、対コンピュータ戦で確実に勝ち、2プレイヤー戦でも試合を有利に展開することだ。だが、このファイルのほんとうの主旨は、この偉大なソフトのシミュレーション性を存分にしゃぶりつくすことにあるのだ。

　そのために、探りうるかぎりの隠されたデータを、メガROMのなかからしぼり出したのがこのファイルなのだ。



絶対にタッチされない過激走者となるために

走者のスピードは設定されたデータだけで決まる（例外が1つだけある）。そのデータをもとに、野手との関係などから走塁の基本を探る。⇒0003・ボールの健康診断、0005・盗塁王の夢、0008・意味のないデータほか

変幻自在でクレバーな鉄腕投手となるために

投手の投げる球には、プレイヤーのキー操作以外にもさまざまな要素がからんでいる。この要素のさまざまな秘密を知ることが、真の投球術を身につけることになる。⇒0002・スタミナの経済学、0006・対COM戦の守備学ほか

データ以上に活躍する巧妙打者となるために

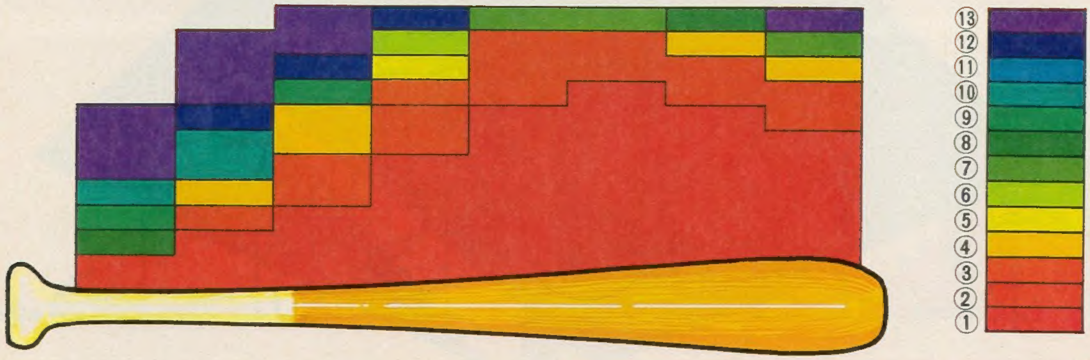
設定された打者の各能力値は、とりあえずの目安でしかない。打者の能力を120パーセント活用した打撃術のためのデータを探る。⇒0001・バットの構造、0004・投手のクセ、0007・設定値の影響力、0008・意味のないデータほか

※使用したデータは編集部で独自に調査したものです。お問い合わせなどは質問時間に編集部まで（本誌の目次の下参照）

SECRET 0001 バットの構造

激ペナで使われているバットは特殊合金製らしい。しかも、特性の少しずつ違うバットが13種類も用意されていることがわかった。

オーラで球を打て!



※ある打率のインパクトの強さは、その打率の範囲に対応する色の部分と、それ以下の範囲に対応する色全部をあわせたものになります

■バットは木のふりをした金属

激ペナの正式タイトルには「プロ野球」という文字が入っているし、グラフィックで見た感じでも、バットは木製だと信じていた。しかし、データを調べてみたら、どうやら違っていたようだ。

上のイラストは、激ペナで使用されているバットの、部分ごとのインパクトの強さ(あたり方の強さ)を表したものだ。オーラのようなものが外側に広がっている部分で打つほどインパクトが強く、したがって打球がとびやすいことになる。

つまり、バットの中央からヘッドに向けて、かなり広い範囲がミートポイント(ボールを打つのに適した部分)になっているのだ。木製のバットなら、ヘッドに近い部分はもっとつまるはずで、こんな特性を持つバットは金属バット以外にありえない。

そうしてみると、激ペナのバットは見かけが木製、内容は金属、という特殊合金に違いない。

■13種類のバット

興味深いのは、イラストの13段階あるオーラだ。

このオーラは、じつはインパクトの強さの違うバットが13種類あることを意味している。

最低のバットは、真芯にあたったときでも最高のバットの根本なみのインパクトしかないし、最高のバットはほとんど全体がミートポイントになっている。

ということは、悪いバットを持った選手は悪球打ちを避け、なるべく真芯で捉えられる棒球を待つべきだし、いいバットを持った選手は多少の無理をしてもかまわないわけだ。

■打者の持っているバットを調べる

13種類のバットの振り分けはどのように行われているのか。

当然、予測されることだが、それは打率の違いである。というよりも、打率の数字はバットの種類を意味している、といってもいい。

最低のバットから最高のバットまで、次のような段階で各選手に振りわけられている。

①1割5分～1割6分9厘
②1割7分～1割8分9厘
③1割9分～2割0分9厘
④2割1分～2割2分9厘
⑤2割3分～2割4分9厘
⑥2割5分～2割6分9厘
⑦2割7分～2割8分9厘
⑧2割9分～3割0分9厘
⑨3割1分～3割2分9厘
⑩3割3分～3割4分9厘
⑪3割5分～3割6分9厘
⑫3割7分～3割8分9厘
⑬3割9分～3割9分9厘



↑バットがよければ、ヒットの連続

打率が含まれている範囲の番号を調べて、その番号の色とそれ以下の番号に対応した色がわかれば、打率ごとのバットの性能がわかるわけだ。

ちなみに、打率は、打球のスピードにも影響しているが、これについては「0007・設定値の影響力」で解説する。

■ゴロとフライは打ちわけられるか

ひっぱったり、流したりするときのタイミングはほぼ、見た目どおりで、早いタイミングでミートすれば、ひっぱり、遅れてミートすれば流すことになる。

しかし、たとえば、ボールの上をたたいたり、逆に下をたたいたりしたように見える場合はどうなのだろうか。ゴロとフライは打ちわけられるのだろうか。

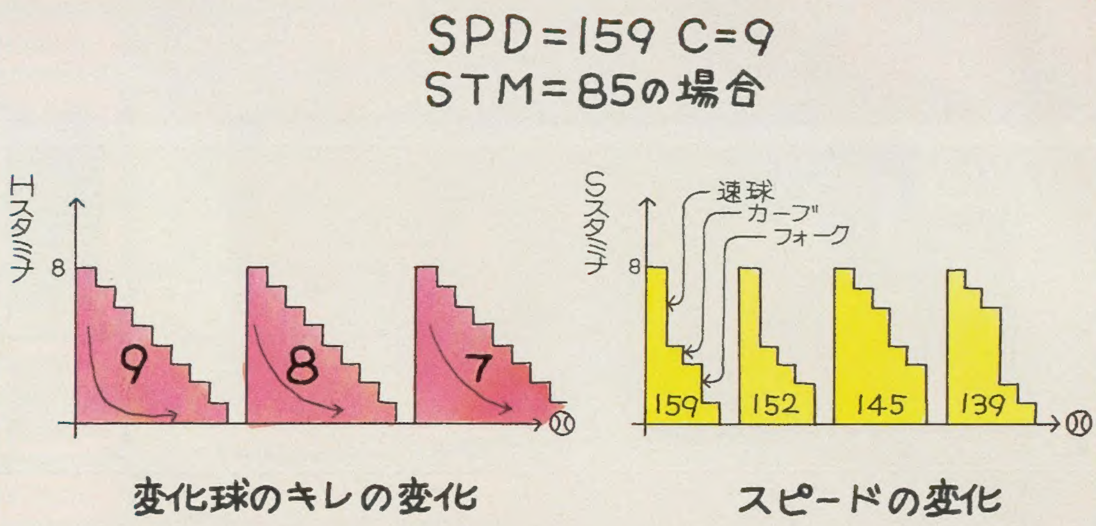
正直にいうと、はっきりとはわからなかったのだが、どうも、「打ちわけられない」が正解のようだ。ゴロかフライかを決めている部分についても「設定値の影響力」で説明しよう。

ほかにも、打球を決めている部分については超複雑で見えない部分が多い。しかし、現在判明しているところだけでも実戦での打撃にはかなり役立つだろう。

SECRET 0002 スタミナの経済学

投球術を考えるとき、どうしても避けて通れないのがスタミナの問題だ。スタミナが減っていく仕組みを知ればその対策もわかる。

スタミナは2とおり



■ピッチャーの疲れ方には法則がある

どんなにスタミナのあるピッチャーでも、投球数が増えてくるとスピードが落ちたり変化球が曲がらなくなったりする。当然のことだが、投球のたびに少しずつ疲労しているのだ。

疲労していくことは避けられないが、少なくとも、どのように疲労していくかを正確に知っておくことで、より効率的な投球ができるはずだ。

スタミナの影響を調べていくと、かなり複雑な法則が見つかった。わかりにくいかもしれないが、じっくり読んで、正確に把握してほしい。

■2とおりのスタミナ

まず、スタミナには、変化球用のスタミナとスピード用のスタミナの2とおりがあり、それぞれまったく別のものだということをいっておきたい。以下、変化球用のスタミナをHスタミナ、スピード用のスタミナをSスタミナと呼び、その投手に設定されているスタミナ(STMの値)は、ただ単にSTMということにしよう。

■変化球のキレが悪くなる仕組み

Hスタミナの最初の値は、STMの10の位の数になる。たとえば、STM85の投手の最初のHスタミナは8だ。

そして、問題は、どんな球でも(変化球でなくても)1球投げるたびにHスタミナが1ずつ減っていくということだ。

とはいえ、Hスタミナが減っていっても、それが直接変化球のキレに影響を与えることはない。Hスタミナが0になり、そこで球を投げたときにはじめて影響が出る。

Hスタミナがマイナスになると、その時点でC(向かって右に変化するボールのキレ)、S(同じく左変化)、F(フォーク)の値がすべて1ずつ減ってしまうのだ。

つまり、STM85の投手なら、Hスタミナの最初の値は8だから、9球投げたときにはじめてC、S、Fの値が1だけ下がることになる。そして、ここが奇妙なところだが、Hスタミナはまたもとの8にもどってしまうのだ。

以下同じ繰り返しで、この例では、9球投げるたびに(どんな球でも)、変化球のキレが1段階ずつ下がっていく。

ということは、スタミナを温存しようとして変化球を出しおしみするのは、まったく意味がないわけだ。変化球はどんどん使うべし。また、変化球投手のSTMは10の位を高く設定しておいたほうがいいことになる。

■スピードが落ちる仕組み

Sスタミナは、Hスタミナとよく似た仕組みになっていて、Sスタミナの最初の値もSTMの10の位の数なのだ。STM85の投手なら最初Sスタミナは8で始まる。Hスタミナと違うのは、投げられた球種によってSスタミナの減り方が次のように違っているということだ。



↑速球を投げるのは快感だがスタミナはガタンと減る

①速球のとき⇨投げるたびに4減る
②フォークまたはスローボールのとき⇨投げるたびに2減る
③ふつうのスピードのボール(変化球も含む)⇨投げるたびに1減る

そして、Sスタミナがマイナスになったときに、スピードの値が4〜7ずつ減っていくのだ。また、Hスタミナと同じように、マイナスになったSスタミナは最初の8にもどることになる。

■もっとも経済的なボールは

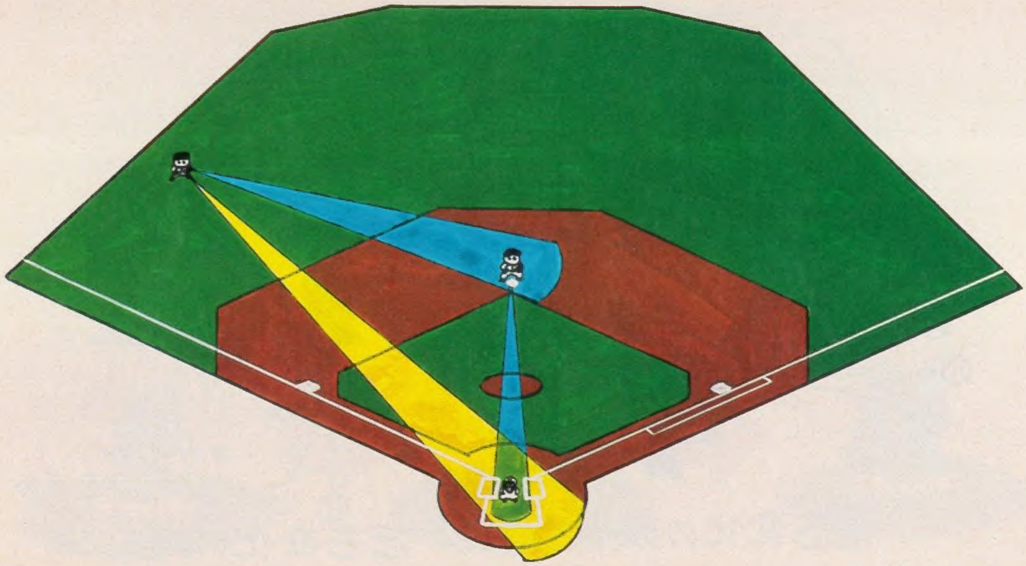
編集部にとっても意外な結論だが、スタミナの消費を考えた場合、いちばんお得な球は左右への変化球、ということになりそうだ。

また、ちょっとせこいがスピードが落ちていくのを少しだけくいとめる方法もある。球を投げるたびにSスタミナの数値をカウントしておき、0になったときだけ速球を投げるという方法だ。これなら、毎回3ポイントぶんの得になる。

SECRET 0003

ボールの健康診断

とくに、負けているときに多く起こるような気がしてしかたがない、あの痛恨のエラー。いったい、ボールはどうなっているのか。



エラーが起きる理由

■どんなときにエラーが起きるか

フライを捕りそこねたり、2塁へ投げるつもりが1塁へ投げてしまったり、というようなエラーは純粋にプレイヤーの技術や精神状態のせいで起こるもので、ここでは問題外。

問題なのは、プレイヤーの操作ではどうにもならないエラーなのだ。投手が打者に向かって投げた球をキャッチャーがそらしてしまうなんてことはさすがにないが、ここが大事／　という場面で、エラーが出ることが多い(ような気がする)。

エラーでいちばん多いのは、外野からホームにダイレクトでバックホームしたとき。次に、ゴロを捕った3塁手が1塁へ送球したとき。

この2つの代表的エラーの共通点は、距離が遠いということだ。

■ゲームをおもしろくする乱数

じつは、激ペナでは　何をするにもまず乱数というものが作用している。



ぽろりとうしろにそれたボールが悲しい

乱数は、BASICを多少知っている読者にはおなじみだろうが、ようするにサイコロをふって出る目のように、どうなるかわからない数値のことだ。

もし、まったく乱数を使わなければどうなるか。そのゲームは、絶対確実な必勝法だらけになって、そのうち、いつも同じことが起きるようになってしまう。

乱数は、ゲームに運不運の要素を混ぜるたいせつな要素なのだ。

激ペナでは、投手がボールを投げるとき、打球が飛んでいくとき、スピード、方向、高さなどなど、さまざまな要素にしょっちゅう乱数が関わっている。

たとえば、「スタミナの経済学」でSスタミナがマイナスになるたびに、スピードが4〜7ずつ減ると書いたが、これも乱数のひとつだ。つまり、4減るのか、5減るのか、7減るのかは、そのときそのときで違う。運のいい人は、4しか減らないかもしれないし、悪い人はいつも7ずつ減ってしまうかもしれない。

■送球はスプレー方式

この乱数のために、送球にはいつも「揺らぎ」がある。

外野手がボールを取って、ホームへ投げるとき、確かにホームの方向に投げるのだが、そこでおそろしい乱数が襲いかかってくるのだ。

上のイラストのように、レフトからホームへボールを投げると、色のついたゾーン内のどこをボールが通ってもおかしくない。捕手のほうもそれなりに自分のまわりに守備範囲のゾーンを持っているが、ボールの通りうるゾーンのほうが広い。このすきまにボールがきたとき、痛恨のエラーが起きる。3塁から1塁への送球のときも、同じことだ。ようするに、送球されたボールのコースはちょっとしたスプレーになっているわけだ。

スプレーは遠くへ行くほど幅が広くなる。だから、遠距離の送球には、エラーがつきまとうことになる。

■三角形の2辺の和は他の1辺と等しい

エラーを防ぐいちばんいい方法は遠投しないこと。3塁から1塁への送球は仕方がないが、外野からホームへ投げるときは、必ず中継することだ。

中継すると走者の生還を許してしまいそうな気がするだろうが、そんなことはない。ダイレクトにバックホームしたときでも、ボールがホームに近づくに従って球速は落ちているのだ。

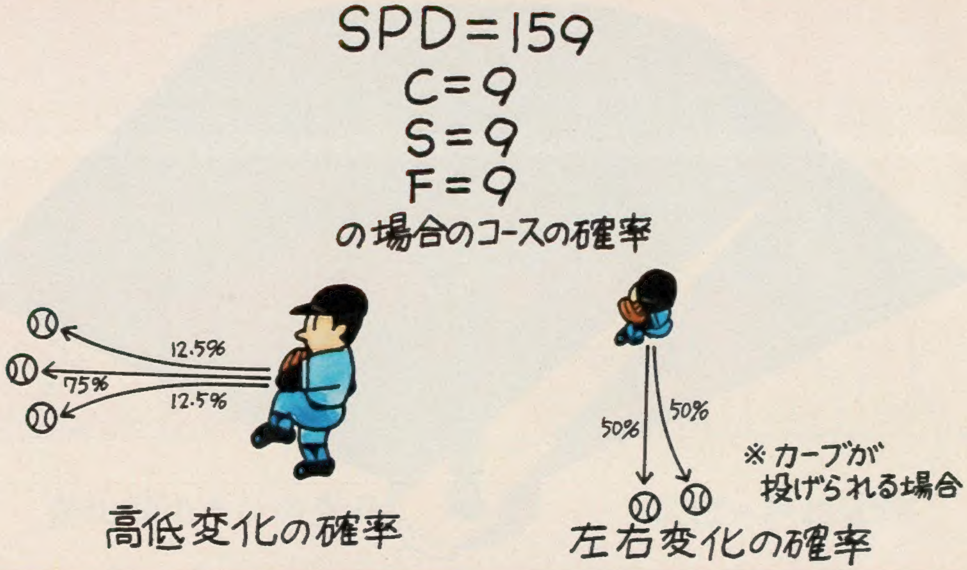
イラストのように、レフトから直接バックホームするよりも、2塁(または3塁)で中継したときのほうが、送球の揺らぎが少なく、エラーは起こりにくい。そのうえ、中継してもわずか0.3秒しか遅れないのだ。この時間差は、走力50の選手にとっては塁間距離の約10分の1程度の有利にしかならない。

センターの左右の脇からなら、2塁で中継してもほとんど時間差がないという実験結果があることも付け加えておこう。

SECRET 0004 投手のクセ

コンピュータがコントロールしている投手には数多くのクセがある。そのクセを知れば、コンピュータ投手はバッティング投手と化す。

配球は予測できる！



■コンピュータ投手完全攻略法

ふつうに戦っていると気がつかないだろうが、コンピュータ側の投手にははっきりとしたクセがある。

クセといっても、同じ投球パターンで投げてくるというわけではない。多くは確率の問題で、ボールの高低や変化球を混ぜてくる度合いにクセがあるのだ。

もちろん、2プレイヤー戦では、このデータは役に立たない。しかし、コンピュータ投手をバッティング投手がわりにして練習すれば、今度ライバルと対戦するときには圧勝できるかもしれない。

■スピードボールは8球に1球

コンピュータ投手は、意外にフォークやスローボールが好きなようだ。

もっとも多い球速は、人間側の操作でいえばなにも押さずに投げる中速度の球で、投げる確率は54.7パーセント。

その次に多い、フォークやスローボールはなんと32.8パーセント。ほぼ3球に1球は混ぜてくる計算になる。

そして、スピードボールは残りの12.5パーセント。8球に1球の割合だ。

こういう確率で球速が決まったあと、さらにボールの高さが決まる。

■4球のうち3球はベルト線

コンピュータ投手は高めのボールも低めのボールも、ともに12.5パーセントの確率、つまり8球に1球しか投げてこない。激ペナのアンパイアの判定は、左右に甘く、高低にからいからだろうか。



コンピュータ側の投手は人間よりも気が弱い

また、人間側がよく見て3ボールになったときのコンピュータ投手は、絶対に高め低めには投げてこない。実際の野球のように、わざと高めの速球を投げる、なんてイキなことはしないのだ。

最後に左右の変化。これはちょっと複雑になる。

■デッドボールを避ける投手

コンピュータ投手は、なるべくデッドボールにならないように投げてくる。また、どちらかというとカーブを優先する。

というのも、コンピュータ投手は次のように考えて球種を選ぶからだ。

①投手はまず、プレートの打者寄りに立っているときには、打者のほうへ曲がる変化球は投げないように気をつける

②そのうえで、まずカーブを投げるべきかどうかを考える。①の条件からはずれていて、Cの値が5以上なら、カーブか直球を50パーセントの確率で投げる。このとき、シュートのキレのいい投手でも絶対にシュートは投げないのだ

③カーブを投げたくないときにはじめてシュートのことを考える。シュートが①の条件からはずれていて、Sの値が5以上なら②と同様、シュートか直球を50パーセントの確率で投げる

④それでも球種がきまらないときは、もうやけくそ、直球を75パーセントの高確率で投げ、カーブ、シュートは12.5パーセントの確率でしか投げない

ただし、CやSの値は、疲れを計算に入れた値なので注意してほしい。

また、高低の確率のときと同じように、3ボールになったときは、もしカーブ、シュートを選択していてもほとんど曲げないようにコントロールされているのだ。

■ボールの平均像

実戦でやった感じでは、やはりいろんなパターンがあって、毎回配球をピタリとあてることはできないが、次のようなときは配球を予測できることになる。

①変化球のキレのいい投手(CもSも5以上)がプレートの打者寄りに立っているとき⇒直球か、アウトコースに曲がる変化球

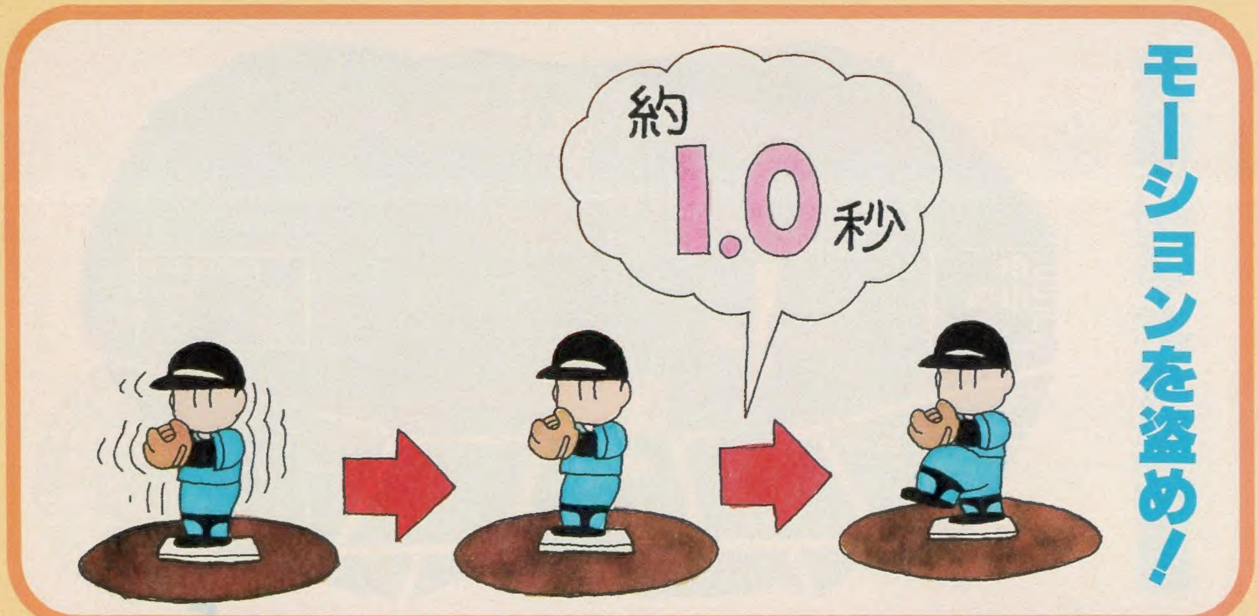
②同じ投手が打者とは反対側に立っているとき⇒直球か、カーブのどちらか

③疲れてきた投手または変化球のキレが最初から4以下の投手⇒8球のうち7球まで直球、残りの1球は曲がりの甘いカーブかシュート

これだけでもかなり有利になるはずだ。

SECRET 0005 盗塁王の夢

走塁でのウル技はいくつか強力なものがあるか(今月号のゲーム十字軍参照)、ここではあくまでデータから見た走塁術を考える。



■安定した走力のデータ

たとえば、HR50本打率.390の打者でも必ずヒットを打つとはかぎらない。キー操作をうまく正確にやったとしても、乱数がからんでくるからだ。

しかし、走力には乱数がからんでこない。走力50の走者はいつでも走力50の力で走ってくれる(ただひとつ、例外がある。フォアボールかデッドボールで出塁した走者は走力がいくつあっても0になってしまうのだ。

■追いかけてくる野手は走力120

ボールを持った内野手の走力は、調べてみたら、約120もあることがわかった。たとえば走力90の走者は、1、2塁間を約2.5秒で走るが、追いかけてくる内野手は約2.2秒で、その差0.3秒。ということは、この走者の場合、野手よりも0.3秒先(塁間の約8分の1)を走ってさえいれば追いつかれないわけだ。走力が10下がるごとにこのタイムは0.1秒ずつ増えていくので、ここから走者の安全圏を計算できることになる。



投球開始と同時に走れば2盗、3盗はかんたん

■走力50の走者でも2盗

投手が投げ始めるのと同時に盗塁すれば、それほど走力の高くない走者でも、1塁から2塁へ余裕で盗塁できる。

走力60ならほぼ確実、走力50でも投手の投げた球が100キロ程度なら2盗を成功させることが可能だ。

しかし、投手のグラフィックをじっと見ていて足が上がったときに走ろうとしてももうおそい。投手の足が上がる一瞬まえのような感じで、スタートを切らなければだめなのだ(もっとも走力の高い走者ならそのあとでもまにあうが)。

これも対コンピュータ戦にかぎっての話だが、じつはコンピュータ投手の投球テンポはつねに一定なのだ。

ステップごとに説明すると、
①プレート上を動いて投球位置を決める。
②約1秒待つ
③投球する

このうち②の間が重要だ。投手がプレート上で停止したとたん、1、2、3、4、5と思いきり急いで数えるとちょうどいいようだ。停止したかどうかがどうしても見きわめられない人は、「PLAY/」などの文字が消えてから約1秒から1.5秒(この場合は幅がある)と覚えておいても実戦の役には立つはずだ。

■2塁から3塁へ盗塁できる走力

これと同じ方法で2塁から3塁へも盗塁できる。ただ、捕手から2塁への送球よりも3塁への送球のほうが速いので、もう少し大きな走力が必要だ。

データ的に3盗が可能な走力は、投手が130キロの球を投げたときなら安全圏は80、100キロの球のときでも、走力70は必要だ。

リスクの高い3盗は走力に自信のある走者以外は避けたほうが無難かもしれない。ヒットが出れば、走塁のタイミング次第でホームまで帰ってこれるからだ。しかし、正々堂々と3盗を決めたときの気持ちよさもなかなか捨てがたい。

■タッチアップで生還できる走力

ノーアウトか1アウトで、3塁走者がいれば、犠牲フライ、タッチアップで1点、と考えるのは常識だ。

しかし、浅い外野フライでは、フライの落ちた地点と走者の走力によって、成功するかしないか微妙なところだ。

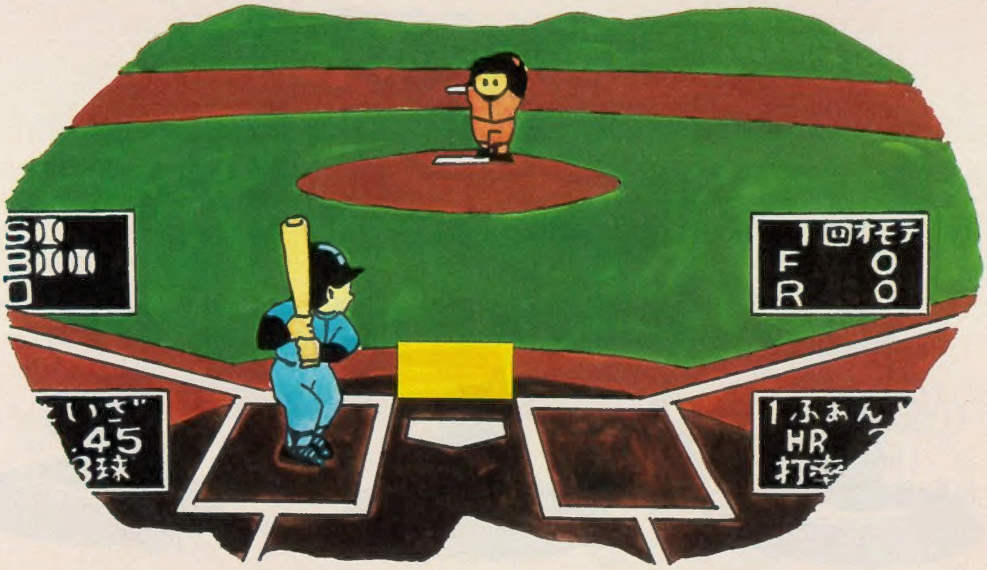
目安としては、たとえばレフトのちょうどど真ん中にフライが落ちたとすれば、タッチアップで3塁から帰れる走者の走力は最低で60、センターど真ん中なら50でもタッチアップは成功する。

また実戦論になるが、タッチアップできそうになくても、とりあえずホームへの途中までは走ってみたほうがいいだろう。なぜなら、こういうときこそ敵の暴投を呼ぶ絶好のチャンスだからだ。コンピュータは3塁へ送球することはないので刺される心配もない。

SECRET 0006 対COM戦の守備学

コンピュータ側の打者はこちらが投げる球を完全に知って打ってくる。ずるい。そんなやつには絶対得点を許したくない。どうするか。

黄色のゾーンに注目



■**コンピュータはずるい**

まあ、当然といえば当然だが、コンピュータ側は、プレイヤーの行動をキーが押された瞬間に知っている。

たとえば、プレイヤーが次は速球を投げようとして、スペースキーを押しながらカーソルキーの下を押したとすると、その時点で、コンピュータ側の打者は速球に対して身がまえているのだ。

さらに、ボールの高低を指定するためのキー入力をすると、たちどころにそれに応じた態勢をとる。

さらにさらに、左右の変化球もボールのX座標の変化に応じて、打撃位置を左右に調節している。

人間の打者に比べ、コンピュータがそれほど空振りしないのは、配球を完全に知りつくしてポジションを移動し、バットを振ってくるからなのだ。

こちらも対抗上なんとかコンピュータ打者を三振にとる方法でも編み出さなければ気がすまない。というところで、上のイラストの黄色いゾーンを目に焼きつけてほしい。

■**左右の変化球がいちばん**

高め低めをどう判断しているかは、じつはわからなかった。確かなのは、この球を見逃されれば、ボールになるし、たまに打ってくることもある。ヒットになることだって多い。低めに投げた球をホームランにされたこともある。

かといって、真ん中に投げれば当然打たれてしまう。

残るは左右の変化球だが、これがコンピュータ打者にはもっとも効果的なようなのだ。

そこで、問題の黄色いゾーンだ。真ん中の高さの球の影(影というのがたいせつ)がこのゾーンをよぎれば、ストライクになるのだ。

しかも、このゾーンのギリギリの端を影が通る球を振る確率は4分の1。ほんとうに端っこに投げられれば、4球のうち3球は見逃しのストライクがとれる。振ったとしてもあたらないので、左右によく変化する投手は、黄色いゾーンの左右のどちらかの端をねらって投げればいいことになる。

とくに内角に大きく曲がる球に対しては、コンピュータ打者ははやばやとポジションを外側に変えるのでまずデッドボールにはならない。また、態勢がくずれでもしているのか、凡打になることが多いようだ(これは経験から)。

変化球のキレのよくない速球派投手の場合は、このゾーンギリギリの外角に、速球を投げるといい。コンピュータ打者は見逃したり、空振りしたりすることが多い(これはデータから)。

いずれにしても、投手の元気のいいうちなら、ストライクをとるのは比較的かんたんなのだ。ただ、変化球のコントロールミスや、乱数の揺らぎのせいで打たれることはもちろんある。

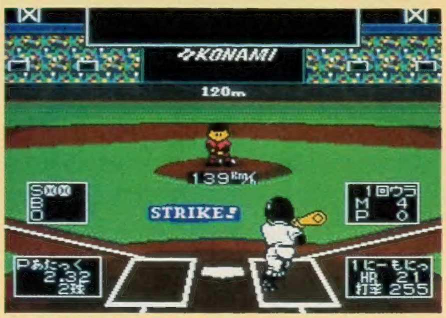
■**走力20でも盗塁してくる**

塁上にいるコンピュータ走者については次のようなことがわかっている。

①2塁、3塁の走者は絶対に盗塁やヒットエンドランはしない
②ダブルスチールはしない
③3塁走者以外は、タッチアップで走塁しない(エラーが出たときは別)
④2塁があいていて、1塁に走者がいるとき、もし、1塁走者の走力が20以上なら8分の1の確率で盗塁する

この④がつけ目だ。人間なら、走力20〜40で盗塁しようなんて思わないが、コンピュータは思うらしい。そのへんの走力の走者が盗塁したら、ほとんど1アウトとれたも同然だ。

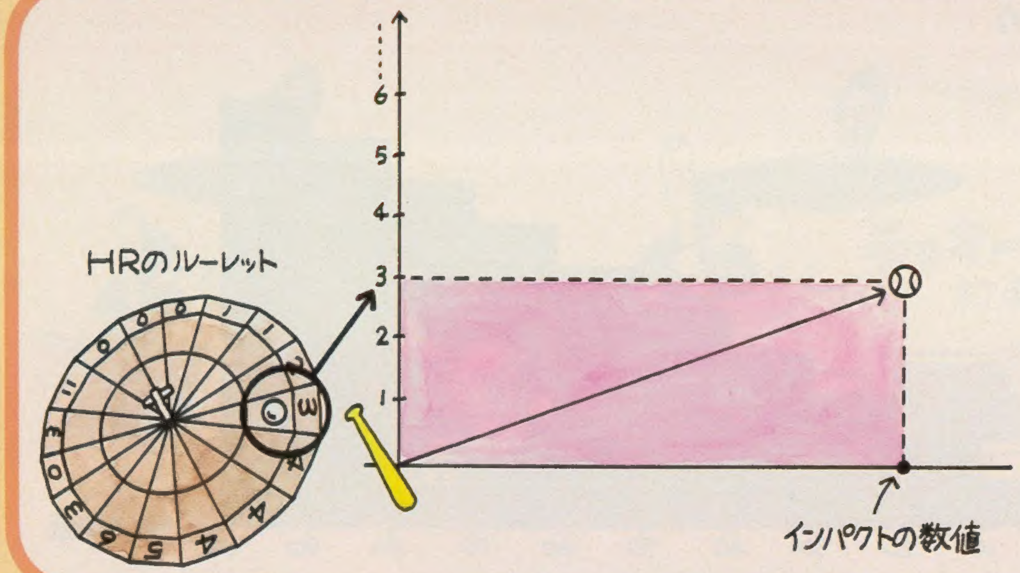
また、ノーアウトか1アウトで、3塁に走者がいて、外野フライがあがったときは、ほぼ確実にタッチアップしてくる。その走者の走力が低ければ確実に中継してホームでタッチアウトをとろう。



↑左右の変化球で三振の山

SECRET 0007 設定値の影響力

打率とか本塁打数とかいわれると、なんとなくわかったような気がするが、よくよく考えてみるとちっともわかっちゃいなかったのだ。



打球はこれで決まる

■わかりやすい投手の設定値

投手の設定値はほとんど説明した。

スピード(SPD)は、スタミナが充実しているときの最高速度の目安だ。

防御率はじつをいうとよくわからない。ここの数値がゲームに影響しているような形跡がどこにも見あたらないのだ。もしかしたら、ただの飾りかもしれない(間違ってたらごめんなさい)。

スタミナ(STM)は、「0002・スタミナの経済学」で触れたとおり、スピードと変化球のキレの2つの衰え具合を決める数値だ。

変化球のキレを表すC、S、Fについても「0006・変化球の確率」で説明した。

投手の設定値は(防御率を除いて)、どれもほぼ実際の投手にはっきり反映しているので、投手像を思い浮かべながらエディットできて気持ちがいい。

しかし、打者のほうはちょっと難しい。

■本塁打数(HR)の意味

問題は、打率と本塁打数(HR)だ。どちらも、ボールとバットが出会う瞬間に、魔物のようにさまざまな数値を生み出し、アメーバーのように変化する。

「0001・バットの構造」で出てきたバットがボールとあたったときのインパクトは、ここでHRの数値に影響を受けながら、打球の水平方向の初速度を決定する。ホームランにとって必要な要素は、打球の高さだ。いいあたりでも低ければ、ただのヒットかライナーにしかならない。そこで、打球の垂直方向の初速度を決めるために、激ペナのカートリッジのなかには一種のルーレットが用意されている。そのルーレットはふつうのルーレットと違って、ボールが止まるくぼみは16しかない。また、HRの数値に応じて、次のように6種類、それぞれ書きこまれた数字の違うルーレットが用意されている。



↑数値のバランス次第でホームランが出る

①HRが0～9⇨0、0、0、0、0、1、1、2、3、4、5、5、6、0、8、11
②HRが10～19⇨0、0、0、0、1、1、2、3、4、4、5、3、6、0、9、11
③HRが20～29⇨0、0、0、1、1、1、2、3、4、4、4、5、6、3、0、3、11
④HRが30～39⇨0、0、0、1、1、2、3、4、4、5、5、6、3、0、10、3
⑤HRが40～49⇨0、0、0、1、1、2、3、4、5、6、7、3、9、0、3、11
⑥HRが50～59⇨0、0、0、1、1、2、5、6、7、8、8、8、3、0、10、11

それぞれの設定値の打者がボールを打ったとき、それぞれのルーレットが回される。そのとき出た目が、打球の垂直方向の初速度となるのだ。数字が大きいほど高く上がっていき、0のときは必ず内野でバウンドする。

■HRの影響を受ける打率

インパクトの強さ(3ページのイラスト参照)は、このルーレットで出た目に応じて次のように変化する。

①ルーレットが0～3⇨インパクトの強さをオーラで3段から10段あげる。ただし、もとのインパクトが大きい場合はひとまわりして極端に低くなることもある
②ルーレットが4～5⇨インパクトの強さをそのまま使う
③ルーレットが6～9⇨インパクトの強さを8分の7にする
④ルーレットが10以上⇨インパクトの強さを半分にする

こうして変化したインパクトの値が打球の水平方向の初速度を決め、垂直方向の初速度と合成されて打球は飛んでいく。

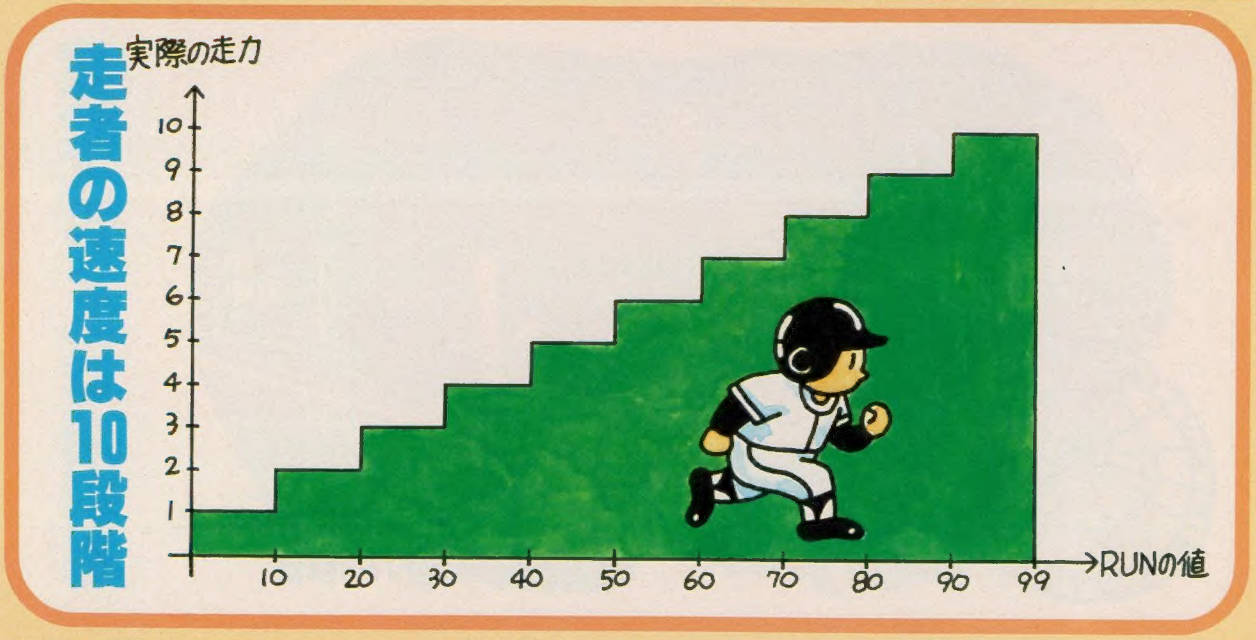
たとえば、HRのルーレットの数が大きいと上方向に伸び、水平方向は押さえられる。これがフライだ。HRのルーレットの数が小さいと上方向にはあまり伸びず、水平方向にはさらに伸びるようになる。これが、勢いよく水平に飛んでいくゴロ性のあたりだ。

今度、エディットチームの打率やHRの値を決めるときは、この数値の組み合わせを考えて、設定してみよう。



SECRET 0008 意味のないデータ

エディットモードで設定する数値を節約する方法がある。意味のないデータを削って有効に活用すればチーム力はグンとアップする。



■意外な結論

自分だけのチームをエディットして遊ぶのはじつにおもしろい。エディット機能こそ、激ペナを楽しむメインテーマではないかとさえ思える。

設定できる数値には厳しい制限があるが、その範囲内でなんとか強いチームを作りたいと思うのは、各チームの監督(プレイヤー)にとって当然のことだ。

これまで、さまざまな数値についての意味や、影響を紹介してきたが、じつは、そこから次のようなことが結論づけられるのだ。

激ペナの設定値のなかには、せっかく設定しても意味のないデータがある。

■意味のないデータはこれだけある

意味のないデータは、おもに設定値の1桁目だ。

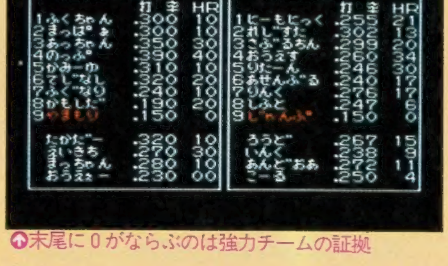
たとえば、HR(本塁打)の数値は、「0007・設定値の影響力」で紹介したHRのルーレットでしか使われない。HRを20にしても、29にしても、ルーレットのタイプはまったく同じなのだ。ということは、HRの1の位はまったく意味がないということになる。

同じように、「0002・スタミナの経済学」で紹介したSTM(スタミナ)の数値は、HスタミナもSスタミナも、STMの10の位の値しか使っていない。つまり、STMの1の位にも意味がないのだ。

ほかにも、RUN(走力)の1桁目も意味がない。走力は、イラストのグラフのように、0〜9、10〜19、……の順にそれぞれ10段階しかないのだ。RUNの値に応じた実際の走力を1、2塁間のタイムで示せば次のようになる。

①0〜9⇨塁間約3.6秒
②10〜19⇨塁間約3.5秒
③20〜29⇨塁間約3.3秒
④30〜39⇨塁間約3.2秒
⑤40〜49⇨塁間約3.0秒
⑥50〜59⇨塁間約2.9秒
⑦60〜69⇨塁間約2.8秒
⑧70〜79⇨塁間約2.7秒
⑨80〜89⇨塁間約2.6秒
⑩90〜99⇨塁間約2.5秒
(小数点2桁以下は4捨5入)

さらに、打率の場合は、意味のないデータの範囲が広い。つまり、「0001・バットの構造」のオーラの段階ぶんしか違いがないので、たとえば2割7分の打者も、2割8分9厘の打者も、同じバットを持ち、同じインパクトで球をはねかえして



⬆末尾に0がならぶのは強力チームの証拠

いるのだ。

■ひとまわり強いチーム

ということは、HR、RUN、STMは1桁目をすべて0にして、打率は偶数の「分」の位を1つ下の奇数にし、「厘」の位を0にしても、チーム力は変わらないわけだ。

すると、そのぶん、データにかなりの余裕ができてくる。その余裕ぶんを振りわけてやれば、ひとまわり強いチームができあがることになる。

ゲーム十字軍では、チームデータを実際以上に大きくして使うウル技が紹介されているが、それはルール違反の技。ここで紹介しているのは、完全にルールにのっとった方法なのだ。

■気分を出すためにあえて損をする

ただ、激ペナのもうひとつの重要な要素は「気分」だということも忘れてはいけない。確かに、この方法を使えば、数値的には有利になる。が、はたしてそれで楽しいだろうか。

実際に、巨人とか、西武とかの実在の球団のデータを入力して遊ぶときなどとくにそうだ。このときは、現実の選手のデータにある端数はデータの効力以上にたいせつだと思う。

そうでなくても、末尾に0がならぶチームは味気ないものがある。20くらいは「ムードを出す端数」用に取っておいて、適当にふぞろいなデータを持つ選手で戦ったほうが楽しいのではないかと思う。

SECRET 0009 役に立たない知識

知っていてもゲームが有利になるわけでもない、役に立たない知識のいくつか。激ペナファンの友だちとのちょっとした話題にどうぞ。

7回はみんな強打者



激ペナのメガROMのなかを、果てしなくさまよっていると、付録のしめ切りまでに突きとめられなかったことも残る半面、いくつか、とりとめもないことがわかった。そのなかから、ちょっとおもしろいことを紹介しよう。ただ、あまり役には立たないだろうと思う。

■ラッキー7の正体

予想してはいたが、びっくりしたのは、7回はほんとうにラッキー7だったということだ。

激ペナの試合では、7回になると、音声とともに「LUCKY7」と表示される。現実の野球では、単なるジンクスでしかないが、激ペナの7回は、データ的に特別の回なのだ。

じつは、7回になると、すべての打者のバットのオーラが1段ぶん大きくなっている。やった。チャンスだ。

もっとも、相手チームにとっても、同じなので、プラスマイナス0ということになるが、負けているチームにとっては期待できる回になるだろう。また、6回までにヨレヨレになってしまった投手は、7回の始まりとともに交代させたほうがいいということもわかる。

■投手についていくつか

左右の変化球のキレはC、Sで決まり、見た目には、かなり正確にその数値を反映しているように見える。しかし、実際の変化球のキレは、これにさらに乱数を加えられているのだ。



⬆ラッキー7はどちらも得点のチャンス！

たとえば、実際のカーブの曲がり具合を出す計算式は、

(Cの値×2+0〜3の乱数)×左右のキーを押している時間

となっている。ただ、これはごくわずかの違いだ。気持ち程度といってもいい。しかし、その「気持ち」のぶんで、相手の打者は空振りすることもあるようだから、あながち役に立たないともいえないだろう。

ちなみに、ふつうは投手の左右で変化球の曲がり方は逆になるのだが、たとえば激ペナのカーブとは、右投手も左投手も関係なく、画面に向かって右側に変化する球を意味している。投手の変化球のキレを設定するときには、そのへんを十分注意してほしい。

まだある。投手の投球数は最大255で、それ以上投げても数えてくれない。投手の最高球速はじつは189キロまでで、それ以上は、わけのわからない球になる。もっとも、ふつうにやっているときはけっしてそんな球を投げる投手は作れないが……。このデータは、完璧に役に立たないだろう。

■スプライトについて

また、プログラム的なことをいえば、バックネット裏からの画面で、打者はスプライト面番号0〜19、ボールの影は同じく20、ボール本体は21、投手は22〜25、走者は26〜31を使っている。

ディスクと新10倍のユーザーならば、激ペナの画面データをスプライトごとディスクにセーブすることができ、そのデータを使ってBASICプログラムのなかに激ペナの画面を呼び出すことができるから、画面をいじくって遊んでみるのも楽しいだろう。スプライトパターンのほうは、打者から順に定義されていて、1つのパターンを表示するのに2枚重ねている。どのパターンが何を表しているかは、適当に調べてみよう。

■内野手とたわむれるには

ほかに、走者を追いかけおわって自分の守備位置にもどる内野手の走力は、追いかけているときの3分の1、つまり、約40だということもわかった。40より少し速いので、走力40の走者はあとからついていっても、野手にはぶつからない。もっとも、たわむれるだけで、なんの得にもならない。せいぜい、調子にのりすぎてタッチアウトされるくらいが関の山だろう。ああ、役に立たない。



APPENDIX0001

長打力と走力がひかるフライヤーズ
FLYERS



打者は平均打率が.292だしホームラン数の平均も36だ！ 走力もよくて盗塁しにくい選手は2人ぐらい。ホームランと走力の「もすきーと」、走力の「らいでん」が控えではもったいない。

投手はスタミナがいまいち。得点をたくさん取る自信があったら、わりとスタミナのある「みらーじゅ」を先発にし、こまめに交代して「しでんかい」をおさえの切り札にしてもおもしろい。

ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
しでんかい	RU	160	1.32	43	9	9	9
みらーじゅ	LU	150	2.79	75	3	8	1
ふぉっかー	LD	140	2.61	40	9	9	1
しゅみっと	RU	140	2.60	19	9	0	9
合計値		590	9.32	177	30	26	20

バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
ふぁんとむ	R	287	24	99
ひえん	R	290	32	82
とむきゃっと	L	342	37	75
ぜろ	R	337	50	50
いーぐる	L	307	44	62
はりあー	R	310	30	44
たいがー	R	283	29	72
すかいほーく	L	261	33	65
もすきーと	L	284	51	81
らいでん	R	275	26	93
あるはとろす	R	274	33	86
ふおけうるふ	L	248	35	70
合計値		3498	424	879

走力抜群ほかもまあまあライダーズ
RIDERS



打者はホームランが少なめだが、平均打率が6球団中トップの.296。走力もスターティングメンバー(以下スタメンと略)だけの平均なら76でフライヤーズ以上になる。これといった控え選手がいないのでこのままでスタメンにするとよい。代打はあてにするな。

投手はスタミナのある「ぱりだか」を先発にまわして、スピードの速い「ふぇいざー」をおさえにしてみよう。

ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
ふぇいざー	RU	161	1.45	55	8	8	8
ぱりだか	LD	130	2.09	82	2	9	0
ほうく	RU	140	2.25	41	5	5	5
ぶろす	LU	145	3.60	34	2	9	0
合計値		576	9.39	212	17	31	13

バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
はりけーん	R	287	5	96
かたな	L	310	11	91
しゃどう	R	326	38	78
はあれい	L	333	45	82
とらい	R	324	32	36
じいた	L	290	20	65
にんじゃ	R	348	14	72
ばは	L	254	9	84
えりみねーた	R	257	12	55
いんとるーた	L	270	6	42
ふぁらお	R	246	10	46
りくおう	L	301	18	62
合計値		3546	220	809

投手力だけが頼りの神戸ラインズ
KOBE LINES



打線の中心になれる打者がいない。打率、ホームラン、走力の平均が三拍子そろって6球団中最低なのだ。バントやヒットエンドランなどでつないでいくしかない。スタメンから1割台の打者を排除してみたらどうだろう。

投手力はなかなか。スタミナばっちりで、左右の変化最高の「さんのみや」と、防御率のいい「もとまち」中心におさえていって勝つしかない。

ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
さんのみや	RD	130	2.04	91	9	9	0
な　だ	RU	155	2.82	34	5	3	1
もとまち	RU	140	1.53	50	5	2	0
す　ま	LU	150	2.26	18	3	9	9
合計値		575	8.65	193	22	23	10

バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
ろっこう	L	230	5	53
みかげ	R	243	6	50
あしや	R	280	9	31
おかもと	L	298	12	23
たかとり	L	203	8	36
にしのみや	R	221	8	40
ぽーあい	R	159	5	42
いたやど	L	188	7	10
はなくま	L	199	7	4
たるみ	R	205	3	18
おうじ	R	176	4	25
ふかえ	L	243	1	21
合計値		2645	75	353

在ROM6球団データ一覧

走力のなさが足をひっぱるブレンズ

BRENDS



あまり優れた打者がいないが、「きりまん」「ぶるまん」「えすぷれそ」のクリンナップトリオの前にランナーを置けば、なんとか得点できるだろう。また、「うーろん」の走力をかってスタメン1番に起用したほうがいい。

投手力のスタミナ合計は6球団中最高だし、スピード、変化もいいので、得点させないでコツコツ点を取るのが、このチームの勝ちパターンだ。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
ぷーある	RU	150	2.14	92	9	3	8
さんとす	LU	160	1.17	71	3	9	4
げんまい	RU	145	2.02	43	7	7	7
やむちゃ	RD	140	2.71	56	9	5	0
合計値		595	8.04	262	28	24	19

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
あめりかん	R	208	15	41
も　か	L	254	27	32
きりまん	L	320	31	15
ぶるまん	R	303	39	8
えすぷれそ	R	298	25	44
ぶらじる	R	267	18	72
ぎょくろ	L	244	11	33
ぺこ	L	235	6	82
てっかんのん	R	222	12	21
だじりん	L	211	15	36
あるぐれい	R	198	10	42
うーろん	L	232	7	79
合計値		2992	216	505

変化球を武器にできずプログラムス

PROGRAMS



3割打者が1人だけだし、ホームラン、走力もいまいち。「りんく」「しふと」をさげて、わりと走力のある「いんく」「あんどおあ」の2人をスタメンにして、走力90の「れじすた」を1番に。このように打線をいじくってもなかなか得点するのは難しい。

さらに投手がひどい。スピード、防御率、スタミナはいいほうだが、変化がてんでダメ。このチームが最弱か?

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
じゃんぷ	RU	160	1.66	66	7	1	1
りすとあ	LD	135	1.37	90	1	6	5
へっくす	LU	135	2.38	29	2	5	7
こんぺあ	RU	140	3.15	42	5	0	0
合計値		570	8.56	227	15	12	13

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
にーもにっく	L	255	21	55
れじすた	R	302	13	90
さぶるちん	R	299	20	41
おうえす	L	260	34	23
りたーん	R	246	30	36
あせんぶる	L	240	17	65
りんく	L	276	17	13
しふと	R	247	6	25
ろうど	R	267	15	52
いんく	R	238	9	78
あんどおあ	L	272	11	63
こーる	R	250	4	29
合計値		3152	197	570

何をとってもパッとしないダークス

DARKS



まずは「かみお」を2番打者に、「ながえ」を3番打者にしよう。走力の「いわさき」「かみお」で塁に出て、打率の「ながえ」と「もあい」で得点できれば、なんとかなるかも。

投手では「さぎさか」先発はどうだろう。スタミナ、スピードがいいのだ。プレートの右はしに立ってカーブだけ投げてれば、それほど打たれない。おさえはカーブが武器の「おーつか」だ。

■ピッチャー

NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
おーつか	RU	140	2.45	73	9	1	1
うえはら	LU	130	2.19	36	7	7	2
あかだ	RD	130	2.71	12	4	6	3
さぎさか	RU	160	2.07	99	3	0	0
合計値		560	9.42	220	23	14	6

■バッター

NAME	LR	打率	HR	RUN
いわさき	R	300	11	80
まつい	R	220	8	38
しょうがき	R	201	32	12
もあい	L	354	50	2
ながえ	R	270	21	21
ちあき	L	224	5	65
ふくい	R	199	8	24
みよし	L	210	10	9
ながた	R	200	12	32
かみお	L	175	7	71
は　る	R	205	9	25
おーた	R	211	4	34
合計値		2769	177	413

APPENDIX0002

■夢のスーパープレイヤー登場

彼の名は「MR．G」。走らせれば塁間0秒(測定限界以下)、右の写真のようにバントした打球をピッチャーが捕るよりも早くホームインしてしまうのだ(見えないランニングホームラン)。打てば、左下の連続写真のように、2塁ライナーか? とも思える打球がグーンと伸びて、バックスクリーンまで飛んでいく、目のさめるような大ホームランをカッ飛ばす。そんなスーパープレイヤーだ。

■MR．Gのデータはふつうじゃない

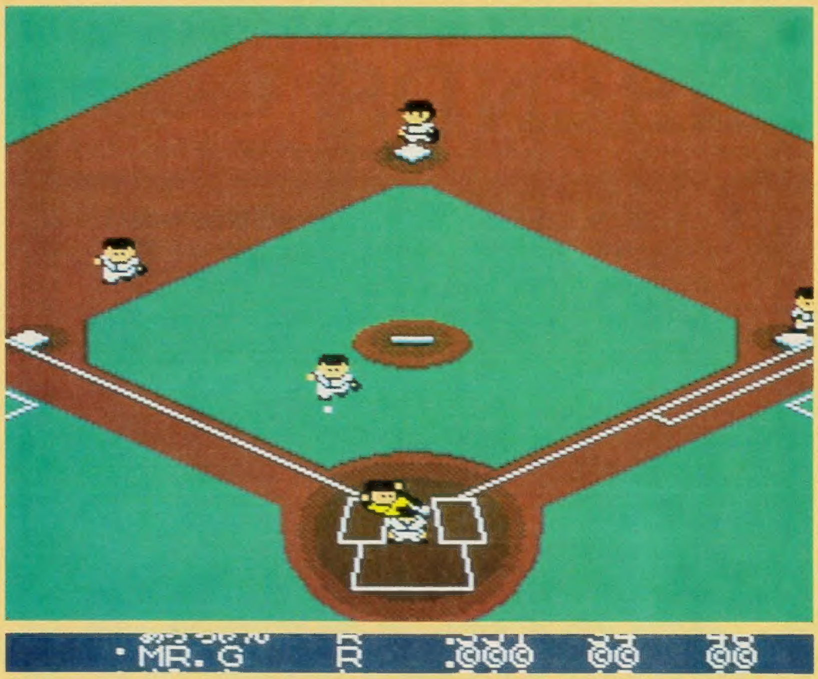
右の写真のように、MR．Gの選手データにはふつうに使う数字がひとつもない。ふつうには打ちこめない「©(Original Copyrightの略で"まるしー"と読む)」がきれいにならんでいる。

じつは、激ペナでは、©は数字の10になっているのだ。つまり、このデータの意味は、打率11割1分、ホームラン110本、走力110となるわけ。この現実ばなれしたデータこそ、MR．Gだけが持っているパワーの秘密なのだ。

単純な数字だけならMR．G以上の選手を作ることもできるのだが、どうも激ペナのプログラムと相性がよくないようで、たとえば打率20割、ホームラン1000本なんていう選手を作っても、ゲームのなかではMR．Gどころかふつうの選手にも劣ったりするのだ。

■MR．Gの弱点

どんなにいい選手でも弱みはあるもの。MR．Gの場合は、ときたま東京ドームなら屋根を突き破りそうな高いピッチャーフライを打ってアウトになってしまうことと、自分がランナーのときにバッターがフライやライナーを打つと、かならずダブルプレイになってしまうことだ(MR．Gは走り始め+すべりこみでつぎの塁までいってしまうため、帰塁できないのだ)。



◎バントの打球をピッチャーが捕るまえにホームイン! きれいに©がならぶMR．Gのデータ

■MR．Gだけの不思議な現象

MR．Gを入れてプレイしていると、たとえばバントでランニングホームランを打ったときなどに、つぎの打順のバッターではなく、1人しかいないはずのMR．Gがふたたびバッターとなることがある(ランニングホームランのときは確実に起こる)。これはふつうに設定できるデータの範囲を越えているMR．Gにしかできないワザ(?)で、1回表の先頭バッターのMR．Gだけで99点取ってコールドゲームにすることもできるのだ。

■いかにしてMR．Gを入団させるか

MR．Gはディスクを使っている激ペナプレイヤーのなかで、右ページのリストを正確に打ちこめたオーナーのいる球団にのみ、入団してくれる(リクエストが多ければ、来月からは新10倍での激ペナプレイヤーの球団にも入れるようになるかもしれない)。

入団手続きは、

①MR．Gを入団させたいチームをTEAM EDITでロードし、別のディスクにコピーする(リストの打ち間違いでチームデータを壊さないようにするため)。このとき、チーム名にスペース(空白)を入れないこと。スペースがあるとMR．Gは入団を拒否する

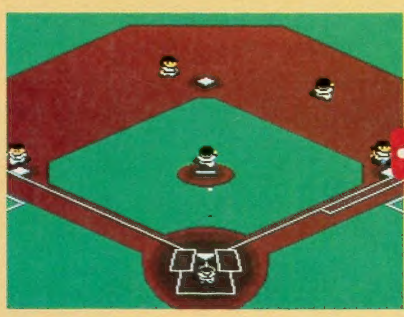
②電源を切り、激ペナのカートリッジを抜いて、もういちど電源を入れる

③BASICになるので、右ページの「MR．G」を作るプログラムを打ちこむ

④ミスがないかよく確かめ、ディスクにセーブしておく

⑤本紙の45ページを読み、新・打ちこみミス発見プログラムで打ち間違いがないか確認する

⑥コピーしたチームデータが入っている



◎MR Gの打球はセカンドライナーに見えたが



◎そのままグーンとのびてバックスクリーンへ



◎なんと1回表だけで99点。コールドゲームになるのだ!

秘密兵器「MR.G」を作る

ディスクをセットしてから、RUNする
⑦チーム名リストが表示される(チーム数が40を越える場合、はじめの数チームが画面の外にいってしまうことがあるので、そういうときは、番号とチームの対応を覚えておくように)
⑧「どのチームにつくりますか」に、チーム名の前の番号で答える
⑨「なんばん」に、MR. Gを入れたい打順で答える(8から12だと、控え選手になる)
⑩すこしして「けんこうのため〜」というメッセージが表示されたら手続き終了
⑪電源を切って激ペナをはじめる
⑫MR. Gが左の写真のようにちゃんと入団しているかどうか、TEAM EDITで状態を確かめる。うまくいっていたらどこかのチームと対戦する

■うまくいかないときのフォロー

(a)⑥から⑦にいく途中で、「うちこみミス××」と表示されて終わってしまう場合……リストの行20か行××に打ち間違いがある。もういちどよく見直すこと
(b)⑫でMR. Gのデータがおかしくなっている場合……行70が特にあやしい。行70にミスがなければ、行40〜60に打ち間違いがある
(c)⑫でMR. Gがいない場合……他のチームに入団している可能性あり。TEAM EDITで他のチームの内容を確認して、もし他のチームに入団していたら、行40〜90に打ち間違いがある
(d)⑦でエラーはでないのにチーム名が表示されない場合……違うディスクがセットされているか、行30か行80〜90の打ち間違い。セットしてあるディスクを確認してからもういちどRUN
(e)⑨〜⑩のときに「Bad file name in 60」というエラーが出てしまう場合……チーム名にスペースを使っているか、行60の打ち間違い

これら以外のエラーがでたときなどは、うまくいくまで打ち間違いがないか見直すこと。

■バッターをすべてMR. Gにして遊ぶ

MR. Gのいるチームですこしでもプレイしてみると、バッターをすべてMR. Gにしてみたくなる。そんなときは何度もRUNして、⑨のときに1から順に12まで答えればいい(このときに1人ずつ名前を変えれば一見オリジナルチームのようになる)。そのチームで先攻をとり、ピッチャーの打順のときに9人目のMR. Gを代打に送る。すると1番から9番まですべてMR. Gになるので、バントしてダイアモンドを1周させるだけの単純作業を続ければ、左下の写真のような、1回表で終わってしまう99点コールドゲームという怪記録もかんたんなのだ。また、逆にバッター全員がMR. Gのチームを最強の相手として、自分はふつうのチームで戦うのも、とてもつらくておもしろい。

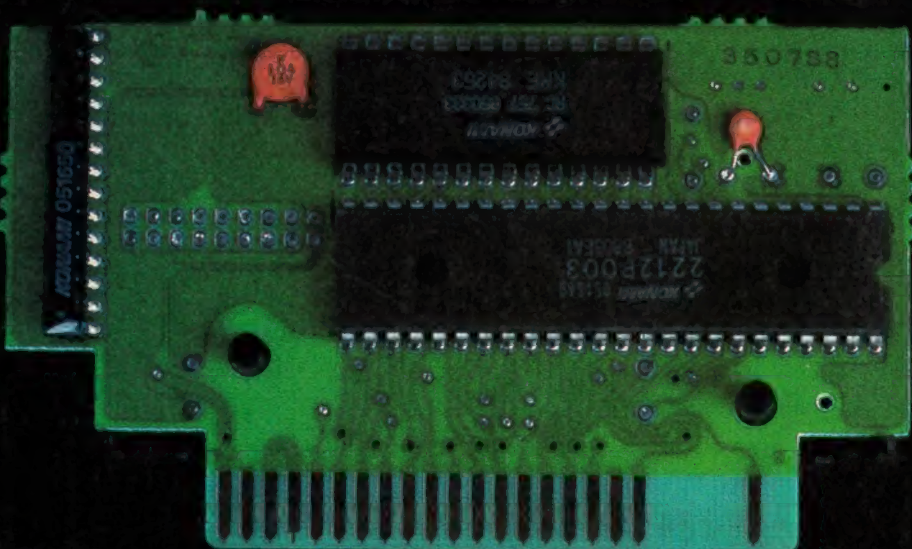
最後に、MR. Gはオモチャとして作ったようなプレイヤーであるということを忘れないように。MR. Gは試合に勝つためではなく、なんとなく気の沈んだときにホームランをかっとばしてみるといった用途に使うのがいいようだ。

■「MR.G」を作るプログラムリスト

```
10 CLEAR1000,&HB000:DEFINTA-Z:MAXFILES=1
:U=&HB000:DEFUSR=U:SCREEN1:WIDTH32
20 FORI=0TO10:S=0:FORJ=0TO7:READD$:D=VAL
("&H"+D$):S=(D*J+I)+S:POKEI*8+J+U,D:NEXT
:READD:IFS<>DTHENPRINT"うちこみミス";I*10+100:
END ELSENEXT:A=USR(0)
30 FORI=0TOA-1:M=I*11:GOSUB80:PRINTUSING
"##:&            &    ";I+1;K$;:NEXT
40 PRINT:PRINTUSING"どのチームにつくりますか(1~##)"
;A;:INPUTI:IFI<1ORI>ATHEN40
50 INPUT"なんばん(1~12)";K:IFK<1ORK>12THEN5
0ELSEM=(I-1)*11:GOSUB80:M=(K-1)*14+11
60 OPENLEFT$(K$+"$$$$$$$$$$",10)+"A"AS#1
LEN=1:FIELD#1,1ASA$
70 FORJ=1TO14:LSETA$=CHR$(VAL("&H"+MID$(
" 1B20901500000200B0B0B0B0B0B0B",J*2,2)))
:PUT#1,M+J:NEXT:CLOSE:PRINT"けんこうのため、つかいすぎにちゅういしましょう。":END
80 J=0:K$=""
90 D=PEEK(M+J+&HC000):IFD=36OR9<JTHENRET
URNELSEK$=K$+CHR$(D):J=J+1:GOTO90
100 DATA 21,3C,B0,ED,5B,53,F3,01,3367
110 DATA 0C,00,ED,B0,11,48,B0,0E,2592
120 DATA 1A,CD,7D,F3,ED,5B,53,F3,4802
130 DATA 0E,11,CD,7D,F3,B7,C0,11,3984
140 DATA 00,C0,21,49,B0,01,0B,00,1284
150 DATA ED,B0,3A,F8,F7,3C,32,F8,4400
160 DATA F7,0E,12,D5,CD,7D,F3,D1,5103
170 DATA B7,28,E7,C9,01,3F,3F,3F,2299
180 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,41,1842
190 DATA 00,41,43,43,48,41,4E,53,2134
200 DATA 20,24,24,41,00,00,00,00,383
```

新・プログラム確認用データ (使い方は本誌45ページを見てください)

10> 9	20> 1	30> 7	40>149
50> 70	60> 90	70>177	80>209
90> 98	100> 83	110> 47	120> 18
130>188	140>190	150> 71	160>119
170>225	180> 27	190> 72	200>126



激ペナ極秘ファイル

THEプロ野球激突ペナントレース

製品番号	RC757
バージョン	1.12
媒体	メガROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	新10倍／ディスク
価格	5,800円

©コナミ☎03-264-5678

MSX FAN 8月号特別付録
昭和63年8月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第8号(通巻17号)